

Modding: Ein Labor im Labor für experimentelle Forschung zu digitalen Spielen
Elson, M., Breuer, J., & Van Looy, J.

Zahlreiche Studien wurden durchgeführt, um den Effekt von abgebildeter Gewalt in digitalen Spielen auf aggressive Gedanken, Emotionen, und Verhalten zu bestimmen. In experimentellen Untersuchungen spielen die Teilnehmer dabei häufig entweder ein gewalthaltiges Spiel, oder ein anderes, nicht-gewalthaltiges. Abgebildete Gewalt ist allerdings nur selten die einzige Dimension, auf der sich diese Spiele unterscheiden. Dies kann zu einer Konfundierung von Variablen führen, die eine Interpretation von gefundenen Ergebnissen schwierig macht.

Um genauer zu untersuchen, ob auch andere Faktoren eine Rolle bei der Wirkung digitaler Spiele auf Erregung und Aggression spielen, haben wir eine Studie durchgeführt, in der die abgebildete Gewalt und die Spielgeschwindigkeit eines First-Person-Shooters durch eine Modifikation („modding“) systematisch manipuliert wurden, während die anderen Merkmale des Spiels konstant gehalten wurden. Während des Spielens wurde die physiologische Erregung über Herzschlag, Hautleitfähigkeit, Intensität des Tastendrucks und Körperbewegung gemessen. Nach dem Spielen wurde das aggressive Verhalten mittels des Competitive Reaction Time Task getestet. In einem 2 (mit/ohne Gewalt) x 2 (langsam/schnell)-Design konnten so die Effekte der Variablen Gewaltgehalt und Geschwindigkeit gezielt untersucht werden.

Die Ergebnisse zeigen Interaktionseffekte zwischen den manipulierten Variablen, und heben so die Bedeutsamkeit von sauberer Variablenkontrolle in der Wirkungsforschung zu digitalen Spielen hervor. Modding erwies sich hier als potenzielle Lösung und ein nützliches Werkzeug. Neben den Ergebnissen aus der Studie sollen in diesem Beitrag daher die Vorteile und Möglichkeiten des Modding für die experimentalpsychologische Forschung zu Computer- und Videospielen anhand von Beispielen erläutert werden.